ADVENTURE

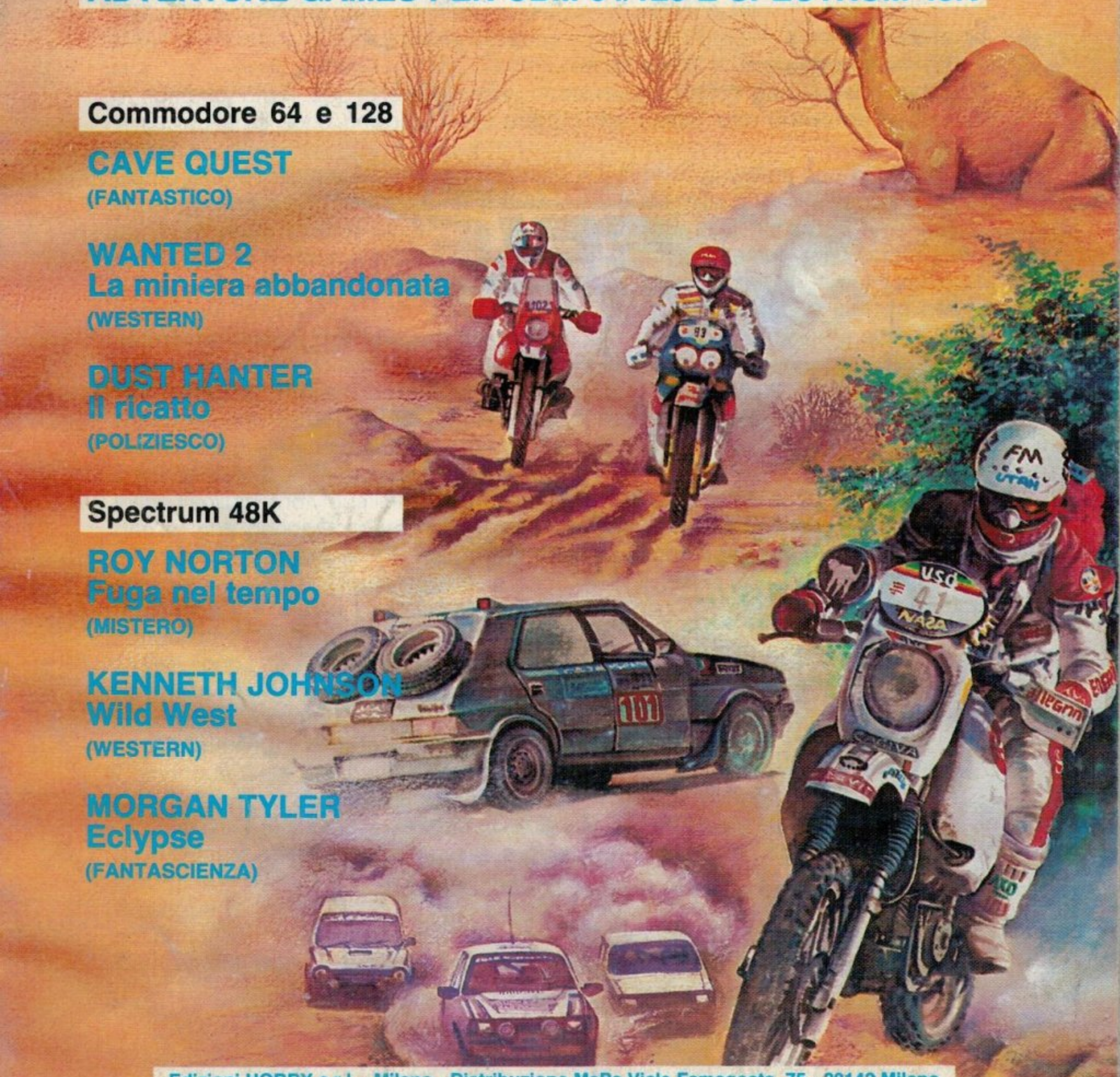
EPIC 3000

GAMES

IN ITALIANO

N° 7
DICEMBRE 1986
L. 8.000

ADVENTURE GAMES PER CBM 64/128 E SPECTRUM 48K



Commodore 64 e 128

CAVE QUEST
(FANTASTICO)

WANTED 2
La miniera abbandonata
(WESTERN)

DUST HANTER
Il ricatto
(POLIZIESCO)

Spectrum 48K

ROY NORTON
Fuga nel tempo
(MISTERO)

KENNETH JOHNSON
Wild West
(WESTERN)

MORGAN TYLER
Eclypse
(FANTASCIENZA)

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

INDICE CASSETTA

ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli
VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco
GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu
COLLABORAZIONE TECNICA
Pierluigi Pesaro

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64
ARSCOM s.d.f. - Genova

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: La Fotocomposizione - Via Calabria, 1 - 20094 Buccinasco

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

EDITORIALE

Titolammo l'editoriale del precedente numero di Epic 3000 – 'L'AVVENTURA CONTINUA' – e, bisogna dirlo, mai titolo fu più azzeccato di quello.
Mese dopo mese la nostra rivista continua a proporvi il meglio, e non è falsa modestia, dell'avventura made in Italy. Giochi unici ed inediti e, non ci stancheremo mai di ripeterlo, creati appositamente per voi dal nostro staff di perfidi personaggi che vi assicuriamo sono peggio, molto peggio dei 'cattivi' che dovete affrontare nei giochi.
Siamo letteralmente subissati di telefonate e lettere di giocatori che ci elogiano in continuazione e che tenacemente pur trovandosi tra mille difficoltà vogliono proseguire nel gioco facendo affidamento solo sulla propria intelligenza.
Anche se poi si viene a sapere che i giocatori di adventure non sono singoli individui, ma gruppi agguerritissimi appartenenti alla stessa famiglia in cui il ruolo più importante spetta al nonno, il saggio della famiglia, che stanco per via dell'età ripercorre i luoghi dell'avventra affidandosi alle realistiche atmosfere ricreate, non inventate, dal nostro succitato staff di avventurieri a tempo pieno, sia sulla tastiera che nella vita.
Non mancano certo i gruppi formati da amicizie di vecchissima data che ad ogni nuovo gioco affrontato rischiano di rompersi a causa di suggerimenti a volte errati che pongono fine improvvisamente al gioco.
Infine i solitari. Individualisti all'ultimo sangue, colti e gelosissimi della propria intelligenza, che perlopiù operano in luoghi inaccessibili a parenti ed amici e in orari pressoché disumani, pronti, nel malaugurato caso che qualcuno riesca ad accedere a loro, pronti abbiamo saputo, a sacrificare il gioco e la posizione raggiunta dopo improbe fatiche, piuttosto che rendere pubblico ciò che hanno faticosamente conquistato.
Questi sono i tre ritratti tipo riguardanti il meglio dei giocatori di adventure nostrani.
Se per caso vi rendete conto che non appartenete a questi gruppi, anche se è difficile, e create un nuovo genere di homo Adventuribus, fatecelo subito sapere e ne informeremo il mondo scientifico con sollecita tempestività.
Comunque sia e chiunque sia, il giocatore di adventure, questo mese è chiamato ad affrontare tre dure prove.
Ritorna Dust Hunter, l'investigatore di un futuro prossimo molto vicino a noi, in un'avventura in cui saranno messe a dura prova le vostre capacità deduttive. Un vero giallo.
Prosegue l'epopea fantasy. Cave Quest. Il regno della fantasia inonderà il vostro schermo facendovi vivere un'avventura fantastica.
Nient'altro. Ciao!

COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza. Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avven- tura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi.
Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «—» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.

APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni.
Potrai cioè salvare la posizione sia su disco (D) che su nastro (T).
Segui le indicazioni che ti vengono date.
Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.
Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale.

Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.


dust hunter

ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

dust hanter

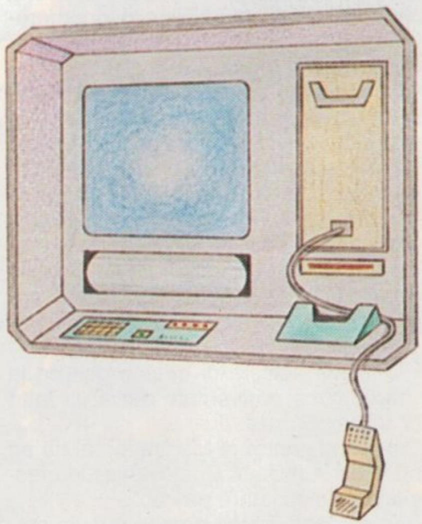
NEW YORK anno 2017
IL RICATTO

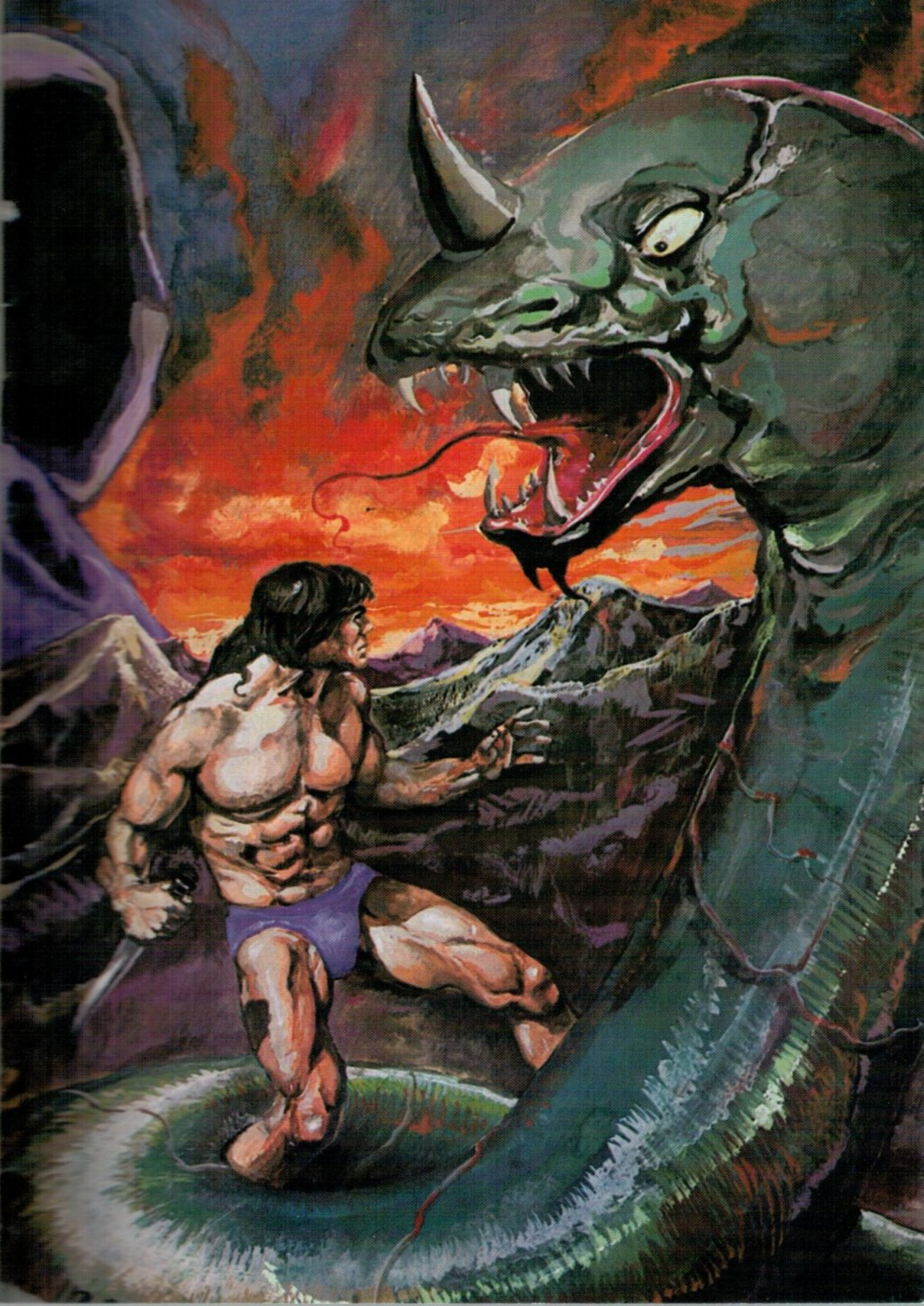
Adventure grafico: livello difficile

New York è diventata una megalopoli di oltre 20.000.000 di abitanti 10 dei quali risiedono nell'isola di Manhattan. Nel corso degli ultimi quaranta anni la città non ha modificato in modo evidente il suo aspetto esterno, ma esiste una città sotterranea suddivisa in innumerevoli livelli che si sono sviluppati per quasi un km in profondità.
Una coltre di smog indistruttibile ricopre la città in modo perenne mantenendola in uno stato di notte totale. Il progresso tecnologico-scientifico, nonostante le previsioni, si è sviluppato in maniera molto più lenta di quanto si sia sviluppato all'inizio del secolo scorso. Nonostante ciò, vedere volare un'automobile è fatto quotidiano, così come l'uso comune di oggetti una volta ritenuti fantascientifici.
Ed in una società di questo genere la vita comune è diventata quasi un fatto di sopravvivenza.
Proprio al centro di Manhattan abita ed ha sede l'ufficio di Dust Hanter; professione: investigatore privato.
Perché abbia scelto proprio questa professione è rimasto un mistero. Infatti Dust Hanter è un tipo molto riservato.
Faber S. Strange è un ricco Deputato appartenente alla Federazione degli Stati Occidentali, di nota fede repubblicana. Personaggio pubblico di estrema fama e quindi di facile vulnerabilità è stato ricattato.
L'ignoto ricattatore pretende il pagamento di una forte somma in cambio di alcuni documenti piuttosto delicati di cui l'opinione pubblica e gli stessi appartenenti alla Federazione degli Stati Occidentali sarebbero ghiotti. Ma Faber S. Strange non vuole e non può permettersi di sottostare ad un simile ricatto. Se per caso pagasse la cifra voluta, chi gli assicurerebbe che il contenuto dei documenti che gli verrebbero resi sia l'unico e l'originale e che il ricattatore non si facesse vivo una seconda volta chiedendogli una nuova somma di denaro e che questa non diventasse una specie di spada di Damocle sospesa sulla sua persona?
No. Faber S. Strange non intende capitolare. Per questo ha deciso di rivolgersi ad un investigatore di Manhattan noto per la sua serietà e la sua competenza, nonché per la sua predisposizione a cacciarsi nei guai pur di portare a termine un lavoro affidatogli. Insomma il tipo di investigatore privato di cui il Deputato ha urgen-

temente bisogno.
Dust Hanter accetta.
Il deputato gli fornisce l'indirizzo del presunto ricattatore: Chelsea Park 74, di cui sospetta l'identità, dicendogli di andare a casa sua e trovare, a qualunque costo, i documenti.
Il compito di Dust Hanter sarà quello di perquisire la casa alla ricerca dei documenti. Anche se poi si troverà nei guai e dovrà fuggire, per vie poco usuali, e fare ritorno dal Deputato e finalmente svelare il mistero.
Perché c'è un mistero.
Ricordati sempre che devi agire e comportati come se tu fossi un vero e proprio investigatore privato.
Cerca di calarti nel personaggio e di agire come se fossi Dust Hanter.
Quindi è molto importante prestare il massimo dell'attenzione a tutto quello che ti circonda e che ti accade e reagire di conseguenza. Se è il caso non tirarti indietro ma picchia, anche per primo. La lotta, come capirai, è senza esclusione di colpi e senza alcuna pietà per i più deboli.
Apri le porte che troverai chiuse, e se non ti è possibile farlo, ma ritieni che dietro quella porta ci potrà essere qualcosa di importante per le tue indagini, sfondala pure. Interroga le persone e se queste si dimostrano reticenti a parlare minacciale o corrompile.
Ogni uomo ha il suo prezzo.
Stai molto attento alle prove che troverai sul tuo cammino. Controllale sempre. Se trovi un oggetto che sul momento non sembra servirti, ma di cui sospetti l'utilità, raccoglilo o prendilo. Non si può mai sapere.
Ti converrà sempre, prima o dopo aver raccolto un oggetto, esaminarlo. Ed infine, se lo ritieni opportuno, ma senza pensarci troppo, perché devi agire in fretta, spara!
I tuoi avversari, stai sicuro, prima sparano e poi ti chiederanno chi sei.
Usa l'intelligenza e cerca di dedurre dagli indizi che hai raccolto quale può essere la vera soluzione del caso, anche se questa ti pare improbabile.
La verità non guarda in faccia a nessuno.

Per iniziare il gioco, sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Dust Hanter è: RICATTO.





Cave Quest

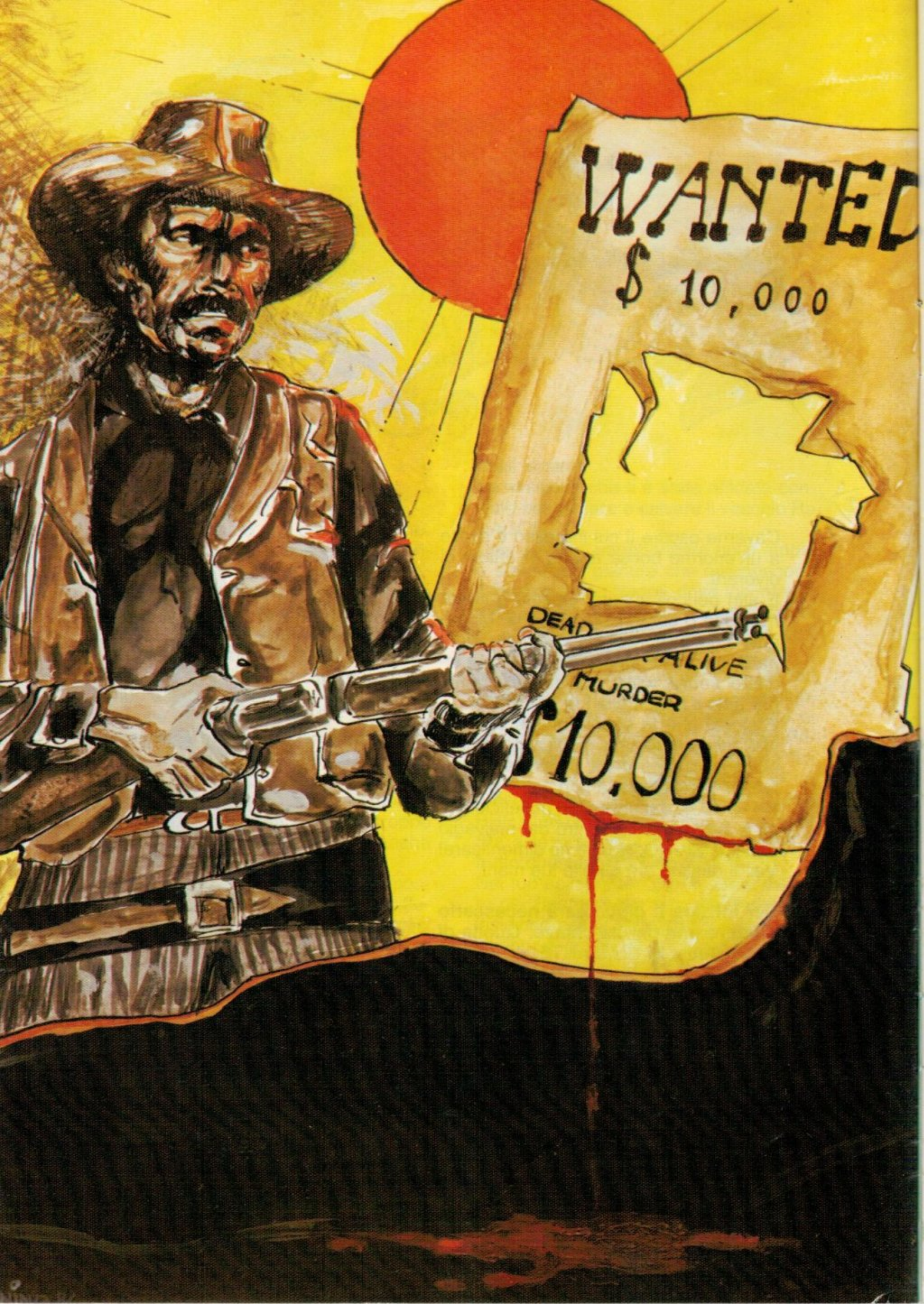
Livello di gioco: complesso

Benvenuto nel regno della fantasia.
Sappi che nel libro che contiene la storia del mondo c'è una pagina che ti riguarda.
Scritta in caratteri arcaici da una mano vecchia come il tempo ma salda come la roccia di fonte e coperta dalla polvere dei secoli, la pagina narra di una tua storia che prima o poi nel corso del tempo deve accadere.
Vuoi che essa accada ora?
Bene. Sei coraggioso. E questa è la dote a cui dovrai attingere per arrivare in fondo a questa pagina.
È solo una pagina ma in essa è contenuta la storia della tua vita, e purtroppo per te, se fallirai, essa conterrà anche la storia della tua morte.
Perché infinite sono le vite che noi possiamo vivere. Anche i sogni sono differenti modi di vivere. Anche i semplici pensieri e le speranze. Senza contare tutte le possibili vite che non riusciamo neppure ad immaginare.
In questa pagina ti viene affidata una importantissima missione. Sta a te dimostrare di essere degno di tanto onore. Una missione molto pericolosa. Infiniti potranno essere i pericoli che troverai sul tuo cammino. Infinite le trappole che ti intralceranno il percorso. Come infinite dovranno essere le tue risorse per permetterti di superare tutti gli ostacoli che ti verranno posti innanzi.
La missione che ti è stata affidata consiste nel cercare e salvare il vecchio Re NAGOR.
Dovrai quindi vagabondare nelle ampie e sterminate pianure che compongono il Reame di Re Nagor, dove incontrerai mille e una difficoltà che cercheranno di impedirti di portare a termine con successo la tua missione.
Ricordati che prima di partire i fidi del Re ti hanno consegnato uno smeraldo. Il suo vero valore non è però solo di pietra preziosa. Sarai tu a scoprirlo. Prima di lasciarti al tuo destino uno dei fidi del Re NAGOR ti ha sussurrato in un orecchio: LA GENEROSITÀ È SEMPRE FONTE DI FORTUNA.
Sta a te scoprire il modo di mettere a frutto questo prezioso consiglio.
Nel tuo pellegrinare per le vaste pianure del Reame potrai trovarti davanti ad insidiose paludi dove strani personaggi vivono, quasi aspettando una tua venuta, o scoprire le grotte di Jedda in cui, narra un'antichissima leggenda, sembra viva un enorme Drago dai magici poteri che forse potrà esserti d'aiuto. Sta a te scoprire come.
Incontrerai animali dalle diverse forme quali i pipistrelli neri come la notte, o i ragni silenziosi ed insidiosi che ti sbarreranno il cammino.
Boschi i cui alberi offrono dimora a esseri pericolosi e privi di umanità, canneti immobili nel tempo.



Caverne oscure il cui ingresso è simile a un'enorme bocca aperta in attesa di divorarti.
E altri pericoli ancora. Questa è la tua missione o coraggiosa persona. Mi auguro che tu non abbia cambiato idea, perché ora è troppo tardi per tirarsi indietro senza venir tacciato di infamia per tutto il resto della tua vita futura.
È giusto che tu sappia anche che dovrai recuperare una magica pozione il cui possesso è della massima importanza. Senza di essa non potrai guarire Re NAGOR dal tremendo maleficio che gli è stato lanciato contro dal malvagio principe SKINO. Non te ne dimenticare! Vai. Il destino ora è nelle tue mani.

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Cave Quest è: DIAMANTE.


WANTED
$ 10,000
DEAD
ALIVE
MURDER
10.000

WANTED 2

LA MINIERA ABBANDONATA

Livello di gioco: medio

Ricorderete certamente il Cow Boy protagonista del primo Adventure Western che vi è stato proposto il mese scorso sulle pagine di Epic 3000.
Ebbene è ritornato.
La sua marcia solitaria attraverso i pericoli e le bellezze del vasto continente americano prosegue in questo nuovo numero.
Nel vecchio West c'erano anche degli uomini che preferivano arricchirsi rubando ai propri simili i frutti delle fatiche di lunghi anni di lavoro. Uomini privi di scrupoli e dalla pistola facile. Uomini spietati e pericolosi.
Ma accanto a simili individui vi erano altri uomini, non sempre rispettabili, che vivevano quasi ai confini delle leggi e che preferivano dare la caccia a questi ladri. Erano i cosidetti cacciatori di taglie. Bravissimi nell'uso della pistola. Senza pietà verso chi ricercavano. Tenaci quanto gli irlandesi, una volta messi gli occhi sulla preda non la mollavano più. Erano capaci di inseguirla attraverso tutto il West. Una caccia senza quartiere che poteva avere un solo vincitore. Colui che era più bravo e più veloce ad estrarre la pistola. Solo questo contava.
Per chi non lo ricordasse diremo che il nostro eroe è un cacciatore di taglie, uno dei migliori e quindi, di conseguenza, uno dei più pericolosi.
È diventato quasi una leggenda. Corre voce che non abbia mai fallito. Che sia sempre riuscito a raggiungere la preda e a riscuotere la taglia messa sulla sua testa.
Come si sa, i ricercati, coloro che apparivano sui fogli affissi dagli sceriffi in tutti gli stati del West, fogli caratterizzati dalla scritta Wanted, dal disegno raffigurante il volto del bandito e dalla cifra corrispondente al suo valore sul mercato, i ricercati dicevamo, erano accettati sia vivi che morti.

N.B.: in questa avventura bisogna digitare, all'occorrenza, RIEMPO anzichè riempio, per un errore di programmazione.



E il nostro eroe preferisce consegnare la sua preda morta. Sempre.
Il suo nome è Matt Mc Ducc.
Su di lui non si sa nulla. Solo che è pericoloso, mortalmente pericoloso. L'avventura che lo vede protagonista ha inizio nel deserto del Nevada, dove Matt Mc Ducc è appena arrivato con il suo cavallo.
Sa che in quella parte di deserto si è rifugiato un pericoloso Killer, sul cui capo pende una taglia di 15.000 dollari. Vivo o morto.
E Matt Mc Ducc è risolutamente intenzionato ad entrarne in possesso. Troverete quindi tutti gli elementi caratteristici di un Western classico.
Il deserto. Un vecchio capo indiano saggio e solitario, il quale ha molta sete. Una antica miniera abbandonata. E le trappole e le insidie che si possono nascondere in una vecchia miniera d'oro abbandonata.
Sta a voi riuscire ad arrivare vivi in fondo alla miniera e trovare il Killer. Forse voi seguirete le regole del gioco, ma non è detto che un Killer le rispetti. State attenti, molto attenti. Riflessi pronti e dita sciolte sono le vostre vere armi.
Non vogliamo anticiparvi nulla di più. Alcune cose dovrete scoprirle sulla vostra pelle. Ricordatevi che questa volta non siete soli. I fratelli del Killer che avete ucciso la volta scorsa vi stanno inseguendo con intenti vendicativi. E siate cauti, molto cauti, non sempre i pericoli di una vecchia miniera abbandonata sono evidenti. Usate l'intelligenza. Ne avrete bisogno.
Buona caccia!

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Wanted è: MINIERA.

N.B.: in questa avventura bisogna digitare, all'occorrenza, RIEMPO anzichè riempio, per un errore di programmazione.

SOLUZIONI DEL NUMERO PRECEDENTE

TERMINAL

- esamino work-room - prendo piastra - esamino piastra - esamino colonna - inserisco piastra - prendo schede - esamino schede - s - mostro piastra - Hans Puik - accendo monitor - e - accesso Terminal - prendo pistolalaser - e - QW 0909 - inserisco piastra - entro stanza - apro armadio - prendo tuta - esamino tuta - indosso tuta - salgo pedana - e - sparo robot - s - sparo robot - s - sparo robot - e - sparo robot - n - e - n - o - inserisco T8 - accedere Sistema Centrale - QW 0909 - esamino dati - AO 02 000 - FINE.

WANTED

- scendo cavallo - esamino cavallo - prendo soldi - lego cavallo - entro città - s - e - ordino bere - bevo gin - guardo specchio - sparo killer - salgo scale - apro porta - sfondo porta - sparo uomo - esco finestra - s - s - e - entro chiesa - sparo uomo - esamino pistola - esco chiesa - o - n - o - desidero pallottole - pago pallottole - prendo pallottole - carico pistola - esco armeria - s - e - s - entro piazza - sparo Killer - prendo Killer - n - o - lascio Killer - prendo taglia - e - n - n - o - slego cavallo - salgo cavallo - FINE.

FUGA DAL LAOS 2

- afferro albero - tolgo paracadute - scendo albero - seguo sentiero - s - esamino cespugli - esamino cassa - sposto cassa - prendo coltello - n - prendo tronco - n - lascio tronco - esamino albero - uso liana - salgo albero - scendo albero - e - uso coltello - perquisisco soldato - prendo fiammiferi - s - e - apro porta - uso coltello - entro porta - esamino cassa - prendo fumogeno - apro cassa - prendo dinamite - e - guardo finestra - entro finestra - colpisco soldato - s - accendo fumogeno - lancio fumogeno - g - prendo pistola - n - accendo dinamite - lascio dinamite - esco finestra - o - accendo dinamite - s - o - n - o - s - uso liana - s - e - e - e - aspetto elicottero - salgo elicottero - sparo pistola - salgo elicottero - FINE.

AMICI Avventurieri,

Nel farvi gli auguri di Natale, EPIC 3000 vi lascia con 2 grosse novità! Da Gennaio le Adventures per il nostro Commodore saranno tutte in linguaggio macchina!

Piano, piano con gli applausi ed ascoltate la seconda.

PER: C 64 ☆ C 16 ☆

Al grido di "Anno nuovo, vita nuova" EPIC 3000 ha deciso di cambiare nome. Si chiamerà **VIKING**, perché per risolvere le nostre avventure ci vuole coraggio, forza, astuzia ed intelligenza, proprio come i Vichinghi che per decenni solcarono i mari, intraprendendo un'avventura dopo l'altra.
Vi aspettiamo tutti a gennaio, nelle edicole, con 3 fantasmagoriche Adventures. Anzi, ad aspettarvi (e sfidarvi) sarà **VIKING!!!**

N.B.: LE SOLUZIONI DI QUESTI ADVENTURES LE TROVERAI SUL PRIMO NUMERO DI VIKING.